

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam pembentukan karakter bangsa dan bagaimana majunya suatu negara. Pendidikan adalah proses belajar manusia yang berlangsung seumur hidup, sejak manusia lahir hingga ke liang lahat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada era *Society* 5.0 ini dunia pendidikan dihadapkan pada perubahan dari berbagai aspek kehidupan di masyarakat. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) yang begitu pesat, serta dampak globalisasi yang melanda dunia menuntut perubahan dari berbagai aspek termasuk pada dunia pendidikan. Perubahan tersebut juga berdampak pada negara Indonesia dari berbagai aspek khususnya di bidang pendidikan. Dimana dalam era ini komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan ilmu

pengetahuan, teknologi, dan seni. Pada tantangan di-era ini suatu bangsa harus mampu menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan kompetitif, maka dibutuhkan pendidikan yang berkualitas. Bangsa Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, kritis, dan inovatif untuk mengembangkan dan mengelolanya. Untuk mendapatkan keberhasilan dalam pendidikan, maka manusia memerlukan cara agar dapat memperoleh pendidikan yang bermakna dan bermanfaat dalam kehidupannya. Pendidikan memiliki peran penting dan strategis dalam mewujudkan SDM unggul, berkualitas, dan kompetitif. Salah satu program untuk menumbuhkan dan mengembangkan hal tersebut adalah melalui mata pelajaran sejarah.

Sejarah merupakan hal yang sangat penting bagi suatu bangsa atau negara, jika suatu bangsa memiliki sejarah maka bangsa tersebut akan mudah bangkit karena memiliki pegangan yang kuat. Sejarah juga bisa sebagai pembelajaran, karena dengan sejarah kita bisa belajar dari kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan dimasa lalu. Sejarah tidak hanya ada dan tidak dipelajari, tetapi ada untuk jadi pembelajaran. Sebuah sejarah adalah pembelajaran bukan warisan. Sebab warisan yang bekerja adalah yang mewariskan bukan diwariskan (Anis, 2015:53). Namun sekarang kita dihadapkan pada persoalan tentang rendahnya minat generasi muda terhadap sejarah. Pembelajaran sejarah sering kali dianggap hal yang membosankan dan tidak menarik. Dengan adanya perkembangan zaman yang begitu pesat, sejarah seperti dilupakan.

Padahal mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat

yang ada di seluruh dunia khususnya di Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini. Mencermati demikian pentingnya sejarah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni maka pelajaran sejarah perlu dipelajari dan dipahami oleh semua lapisan masyarakat. Pada kenyataannya dilapangan sejauh ini proses pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran sejarah masih didominasi oleh sebuah paradigma yang menyatakan bahwa sebuah pengetahuan (*knowledge*) merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Selain itu, dalam situasi pembelajaran di kelas sebagian besar masih berfokus pada guru (*teacher center*) sebagai sumber utama pengetahuan, serta penggunaan metode ceramah sebagai pilihan utama dalam strategi belajar mengajar.

Permasalahan seperti hal ini perlu segera diatasi. Melalui fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa minat serta hasil belajar siswa SMA terutama pada mata pelajaran sejarah masih relatif rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Penyampaian materi yang digunakan oleh guru di lapangan pada umumnya adalah pembelajaran yang konvensional yang menekankan penguasaan hafalan dan cenderung teoritis. Dalam kaitan ini Widja (1989:105) berpendapat bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung kurang bervariasi. Selain efektifitas guru dalam mengajar memiliki peranan yang penting sebagai salah satu ukuran keberhasilan guru dalam mengajar. Proses pembelajaran yang monoton akan berakibat fatal pada peserta didik, apalagi dengan perkembangan teknologi seharusnya guru bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan mengembangkan pendekatan, strategi, model, media, dan

metode pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi masa kini. Permasalahan seperti yang diungkapkan di atas juga ditemukan di kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati pada mata pelajaran sejarah. Dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan pendekatan konvensional. Kendala lain yang dialami guru sejarah adalah kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, dimana interaksi siswa terhadap materi yang disajikan guru cenderung ditanggapi secara pasif. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung siswa jarang bertanya apalagi menyampaikan ide kritis terhadap materi yang disajikan guru. Kemudian apabila guru bertanya kepada siswa, mereka tampak kurang mampu menjawab dengan tepat pertanyaan guru. Rendahnya minat dan kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan karena pembelajaran yang dirasa membosankan dan mereka kesulitan dalam memahami konsep. Penyebab dari hal ini dikarenakan kurangnya melibatkan siswa dalam aktivitas kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya faktor tersebut membuat tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan sulit untuk tercapai dan tentunya berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Seharusnya pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut siswa untuk aktif. Selain itu guru juga harus lebih menggunakan metode yang beragam, agar pembelajaran di kelas tidak monoton sehingga membosankan. Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu diupayakan metode yang dapat memotivasi siswa untuk menumbuhkan minat belajar sejarah dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Dalam kaitannya dengan metode, guru sebaiknya memilih beberapa metode

yang menuntut siswa untuk terlibat aktif berpikir. Terdapat banyak model pembelajaran efektif yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah model pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar yang akan diterapkan di kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan minat belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah. *Brainstorming* merupakan salah satu metode yang menggunakan teknik *student center* dan mendorong siswa untuk mengemukakan argumentasinya secara aktif dan mampu berpikir kritis.

Menurut Roestiyah (2008:73) menjelaskan bahwa metode *Brainstorming* adalah suatu teknik atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yaitu dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat.

Penelitian Affan Budi Santosa (2014) mengemukakan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *Brainstorming* sangat baik untuk diterapkan pada materi sejarah. Bentuk teknik pembelajaran ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena mampu membuat siswa memiliki berbagai pandangan, pemikiran, maupun usulan siswa yang ditampung dan dievaluasi untuk memperoleh jawaban terbaik, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian sejenis juga dilakukan oleh Habib Al-Ham (2019) mengemukakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Brainstorming*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan disebabkan oleh adanya perubahan pada

seluruh peserta didik dalam proses belajar. Dimana peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, aktif dalam menyalurkan ide-ide (gagasan) mereka masing-masing.

Dengan menggunakan model pembelajaran *brainstorming* berbasis media gambar, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif karena pembelajaran ini tidak hanya mengacu pada guru tetapi juga pada siswa. Metode ini lebih dinamis dan menyenangkan untuk diterapkan karena setiap siswa diberikan kesempatan untuk berbicara atau menuliskan idenya, pendapat atau komentarnya secara leluasa. Siswa dilatih untuk meningkatkan daya kritis, berani mengemukakan ide dan gagasan, dan berargumen di depan kelas. Jadi jika pembelajaran ini diterapkan maka akan menjadi sangat efektif karena tidak hanya terpacu untuk mengajarkan pelajaran dalam buku paket saja tetapi mengembangkan pembelajaran dengan pemikiran kritis siswa dan lebih menarik minat siswa di dalam proses pembelajaran dengan dikemas menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dalam uraian di atas, fokus permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah penerapan model pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati?

1.2.2 Apakah penerapan model pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti, yaitu (1) tujuan umum dan (2) tujuan khusus seperti, berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang telah disebutkan di atas, secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar di kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati.

1.3.2 Tujuan Khusus

Ada beberapa tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah X E12 di SMA Negeri 1 Sukawati.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas X E12 di SMA Negeri 1 Sukawati.

1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dikatakan berhasil apabila dapat memberikan manfaat yang berguna bagi bidang yang ditelitinya. Dalam hal ini minat belajar dan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran *brainstorming* berbasis media gambar. Manfaat dari kajian ini dapat diklasifikasikan bermanfaat secara teoritis dan praktis, seperti berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

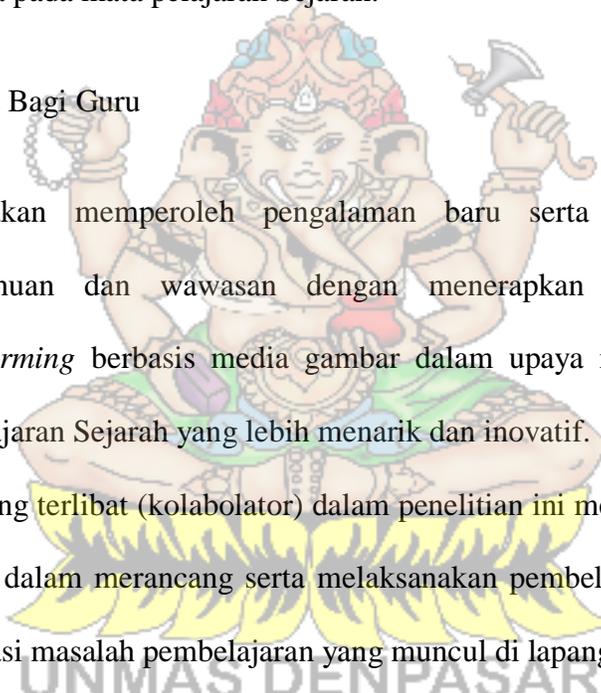
- 1.4.1.1 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran secara jelas mengenai penerapan model pembelajaran *brainstorming* berbasis media gambar dalam meningkatkan minat dan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Sejarah.
- 1.4.1.2 Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk memperbaiki proses belajar mengajar khususnya dalam peningkatan minat belajar dan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Sejarah.
- 1.4.1.3 Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dan bahan masukan yang bersifat alternatif untuk dapat terus dikembangkan, diterapkan, dan dikaji secara ilmiah untuk meningkatkan proses pembelajaran Sejarah yang lebih baik di masa-masa mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi sekolah dalam rangka sebagai bahan referensi memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah terutama pada mata pelajaran Sejarah.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Guru

- 
- (a) Guru akan memperoleh pengalaman baru serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dengan menerapkan model pembelajaran *brainstorming* berbasis media gambar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah yang lebih menarik dan inovatif.
 - (b) Guru yang terlibat (kolaborator) dalam penelitian ini menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran, sehingga dapat mengatasi masalah pembelajaran yang muncul di lapangan.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses belajar dan hasil belajar siswa, terutama dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Sejarah.

1.4.2.4 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga kepada peneliti mengenai penerapan model pembelajaran *brainstorming* berbasis media gambar untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas X E12 di SMA Negeri 1 Sukawati. Melalui penelitian ini peneliti memiliki pengalaman dalam mengenali masalah pembelajaran di kelas dan ikut berpartisipasi dan berkontribusi dalam memecahkan masalah tersebut. Serta melalui penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti sebagai umpan balik dalam mengkaji dan memecahkan masalah pada pembelajaran Sejarah yang ada di kelas.

1.5 Penjelasan Konsep

Untuk memperoleh pengetahuan dan gambaran yang tepat serta menghindari adanya penafsiran yang salah mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar untuk meningkatkan Minat Belajar dan Berpikir Kritis pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas X E12 di SMA Negeri 1 Sukawati.

1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan

melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta merupakan unsur penting dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

1.5.2 Model Pembelajaran *Brainstorming*

Roestiyah (2008:73) menjelaskan bahwa metode *Brainstorming* adalah suatu teknik atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yaitu dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok sekelompok manusia dalam waktu yang singkat. Metode *brainstorming* bertujuan menuntut siswa lebih aktif, mengajarkan daya kritis siswa dalam mengemukakan pendapatnya, mengembangkan wawasan dan pengetahuan, serta mengupayakan agar hasil belajar siswa dapat bertahan lama dikuasai. Metode *brainstorming* bertujuan pengalaman dari semua peserta didik yang sama atau berbeda dan selanjutnya hasilnya dijadikan peta informasi atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama. Pembelajaran *brainstorming* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki manfaat agar tujuan pembelajaran tercapai melalui kegiatan belajar mandiri dan peserta didik mampu menjelaskan temuannya pada pihak lain. Yang diharapkan, selain agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, maka kemampuan siswa dalam belajar mandiri dapat ditingkatkan.

1.5.3 Media Gambar

Angkowo (dalam Poerwanti, 2015:390) berpendapat bahwa media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Media gambar atau sering juga disebut dengan media visual. Gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan melalui kombinasi pengungkapan kata dan gagasan yang jelas dan kuat. Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang paling sering dan paling mudah digunakan oleh tenaga pendidik/guru. Gambar merupakan media yang mempunyai peranan penting untuk memperjelas pengertian. Gambar termasuk media yang sederhana yang dapat digunakan dengan baik pada proses pembelajaran. Selain karena sifatnya yang mudah dilihat, gambar itu adalah sebagai berikut: a) disukai siswa, b) harganya murah, c) tak sulit mencarinya.

1.5.4 Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Berdasarkan KBBI (2008:916), dijelaskan bahwa minat dan motivasi itu berbeda, minat ialah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.

1.5.5 Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan seseorang dalam menganalisis permasalahan serta ide atau gagasan, ke arah yang lebih spesifik untuk mencari solusi sesuai nalar dan pengetahuan yang dimiliki.

Inch (dalam Irdyanti 2015) menyebutkan bahwa berpikir kritis mempunyai delapan komponen yang saling terkait, yaitu: (1) adanya masalah, (2) mempunyai tujuan, (3) adanya data dan fakta, (4) teori, definisi, aksioma, dalil, (5) awal penyelesaian, (6) kerangka penyelesaian, (7) penyelesaian dan kesimpulan, dan (8) implikasi (Irdyanti: 2015). Menurut Najla (2016:20) salah satu tujuan berpikir kritis adalah dapat membantu siswa membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan penjabaran penjelasan konsep diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Penerapan Model Pembelajaran *Brainstorming* Berbasis Media Gambar Dapat Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Model Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Adi (dalam Suprihatiningrum, 2013:142) memberikan definisi model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Winataputra (1993) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Suyanto dan Jihad, 2013:134).

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

2.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Rusman (2012:136) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pembelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; (4)

sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Rofa'ah (2016:71) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah:

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa mengajar.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

2.2 Model Pembelajaran *Brainstorming*

2.2.1 Pengertian Metode *Brainstorming*

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Peserta didik belajar dengan aktif berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran, dengan ini peserta didik aktif menggunakan otak untuk menemukan ide pokok dari materi yang disampaikan guru dan memecahkan masalah. Menurut Zainal Aqib (2014:118) metode *brainstorming* merupakan suatu cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan memberikan suatu masalah kepada peserta didik oleh guru, kemudian peserta didik menjawab, menyatakan pendapat atau komentar sehingga masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru. Sementara Afandi dkk (2013:104) menjelaskan metode *brainstorming* merupakan suatu bentuk diskusi dalam gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman dari semua peserta didik. Metode *brainstorming* bertujuan pengalaman dari semua peserta didik yang sama atau berbeda dan selanjutnya hasilnya dijadikan peta informasi atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama.

Senada dengan itu, Roestiyah (2008:73) menjelaskan bahwa Metode *Brainstorming* adalah suatu teknik atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yaitu dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok-sekelompok manusia dalam waktu yang singkat.

Metode *brainstorming* adalah suatu cara penyelesaian masalah yang dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok. Dengan metode *brainstorming* ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih berani dalam mengemukakan gagasan atau pendapatnya, berani berbicara didepan kelas dan bisa memberikan pengaruh positif guna meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas. Guru dalam metode pembelajaran *brainstorming* ini tidak hanya berperan sebagai fasilitator, namun guru juga tetap memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik sesuai dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* adalah suatu metode mengajar dengan cara guru memberikan masalah kepada peserta didik, dalam pelaksanaan metode ini tugas guru adalah memberikan masalah yang mampu merangsang pikiran peserta didik, sehingga dapat menanggapi dan seluruh pendapat peserta didik tidak boleh dibantah sekalipun ide tersebut tidak berkaitan dengan masalah yang dibahas. Disamping itu, pendapat yang dikemukakan tidak perlu langsung disimpulkan guru hanya menampung semua pendapat siswa sehingga semua peserta didik didalam kelas mendapat giliran, memberikan pertanyaan untuk memancing peserta didik yang kurang aktif agar dapat berani berpendapat, bertanya, dan menyampaikan ide.

Berdasarkan ketiga teori di atas, dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *brainstorming* yang diungkapkan oleh Roestiyah, bahwa metode *brainstorming* adalah suatu teknik mengajar yang dilakukan dengan cara membuat atau membahas suatu topik permasalahan yang dipecahkan oleh peserta didik dengan tujuan

menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efektif, serta merangsang daya berpikir kritis siswa dari ide-ide atau pendapat yang mereka utarakan.

2.2.2 Tujuan dan Manfaat *Brainstorming*

Menurut Roestiyah (2008:74) tujuan *brainstorming* adalah untuk menguras habis apa yang dipikirkan siswa dalam menanggapi masalah yang dilontarkan guru ke kelas tersebut. Selain itu, tujuan *brainstorming* adalah untuk menghasilkan kuantitas ide yang sebesar besarnya, tanpa harus memperhatikan kualitasnya. Metode ini juga bertujuan untuk mengumpulkan gagasan atau pendapat dalam rangka menentukan dan memilih berbagai pernyataan sebagai jawaban terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran. Dengan diterapkannya metode ini maka akan terjadi proses pembelajaran yang lebih aktif dengan gagasangagasan yang muncul dari para siswa.

Widowati (2009:4) menjelaskan bahwa tahapan metode *brainstorming* mencakup: *preparation* (persiapan), *fact – finding* (pencarian fakta), *warm up* (pemanasan), *idea finding* (pencarian ide), *solution finding* (pencarian solusi), dan *implementation* (pelaksanaan). Dalam metode ini siswa dituntut lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya lebih luas mendapat pengetahuan dan mengupayakan agar hasil belajar dapat bertahan lama dikuasai siswa. Ide yang muncul lebih banyak dan beragam karena siswa dengan bebas menyalurkan ide tersebut tanpa adanya kritik. Senada dengan pernyataan diatas tujuan *brainstorming* adalah untuk mendapatkan gagasan dan ide-ide baru dari anggota kelompok dalam waktu yang relatif singkat tanpa adanya sifat kritis yang ketat.

Sedangkan manfaat melakukan teknik *brainstorming* dalam suatu tim kerja diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah

Peserta diskusi akan mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan munculnya masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, teknik *brainstorming* cukup efektif digunakan. Setelah semua peserta mengemukakan gagasannya mediator bisa membuat simpulan penyebab permasalahan tersebut.

2. Menganalisis Situasi

Permasalahan dalam diskusi akan dianalisis berdasarkan situasi atau keadaan yang dihadapi tim kerja pada saat ini.

3. Mengalirkan Ide-ide Baru

Setiap anggota diskusi memiliki kebebasan mengemukakan idenya dan tidak dibatasi oleh aturan tertentu sehingga mendapatkan ide sebanyak mungkin dari para anggota.

4. Menganalisis Ide-ide

Ide-ide aktual dan kreatif yang disalurkan peserta dapat dianalisis dalam diskusi panel yang disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan kegiatan.

5. Menentukan Alternatif Pemecahan Masalah

Ide yang sudah dianalisis bersama dalam diskusi panel kemudian ditentukan alternatifnya berdasarkan kesepakatan. Ide-ide yang ditentukan harus relevan untuk memecahkan masalah.

6. Merencanakan langkah-langkah dan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki masalah.

Teknik *brainstorming* ini bermanfaat untuk membuat perencanaan langkah-langkah kegiatan yang berkelanjutan. Langkah-langkah ini disusun sebagai usaha untuk memperbaiki masalah berdasarkan gagasan atau sumbang saran dari peserta. Adapun menurut Roestiyah (2008:74-75), langkah-langkah metode pembelajaran *brainstorming* antara lain:

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Brainstorming*

Langkah-Langkah	Kegiatan Guru Dan Siswa
Pemberian informasi dan motivasi	Guru menjelaskan masalah atau topik yang dihadapi beserta latar belakangnya dan mengajak peserta didik aktif untuk menyumbangkan pemikirannya.
Identifikasi	Pada tahap ini peserta didik diundang untuk memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya. Semua saran yang masuk ditampung, ditulis dan tidak dikritik. Pimpinan kelompok dan peserta hanya boleh bertanya untuk meminta penjelasan. Hal ini agar kreativitas peserta didik tidak terhambat.

Klarifikasi	Semua saran dan masukan siswa ditulis. Langkah selanjutnya adalah mengklarifikasikan jawaban.
Verifikasi	Seluruh siswa secara bersama-sama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Apabila terdapat sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret.
Konklusi (Penyepakatan)	Guru beserta siswa mencoba menyimpulkan butir-butir masalah. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.

Pembelajaran *brainstorming* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki manfaat agar tujuan pembelajaran tercapai melalui kegiatan belajar mandiri dan peserta didik mampu menjelaskan temuannya pada pihak lain. Yang diharapkan, selain agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, maka kemampuan siswa dalam belajar mandiri dapat ditingkatkan.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Brainstorming*

Penerapan metode *brainstorming* yaitu peserta didik lebih aktif dan berpikir kreatif mengemukakan pendapat. Menurut Afandi, dkk (2013:105) penggunaan metode *brainstorming* terkadang tidak berjalan sesuai rencana karena beberapa faktor,

diantaranya adalah : (1) memberikan komentar terhadap ide yang dilontarkan oleh anggota kelompok, (2) peserta didik yang belum gilirannya sudah menyampaikan idenya, (3) peserta didik tidak mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Selain itu faktor non teknis seperti rasa takut salah, kurang antusias, dan kurangnya kerjasama antar peserta didik, maka dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung peran guru sangat penting untuk kesuksesan pembelajaran.

Menurut Rostiyah (2008:75) metode *brainstorming* digunakan karena memiliki banyak kelebihan seperti :

1. Peserta didik aktif berfikir untuk menyatakan pendapat.
2. Melatih peserta didik berfikir dengan cepat dan tersusun logis.
3. Merangsang peserta didik untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan guru.
4. Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.
5. Peserta didik yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru.
6. Terjadi persaingan yang sehat.
7. Peserta didik merasa bebas dan gembira.
8. Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Selain itu metode *brainstorming* memiliki kelemahan yang perlu diatasi yaitu:

1. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada peserta didik untuk berfikir dengan baik.

2. Peserta didik yang kurang selalu ketinggalan.
3. Terkadang pembicaraan hanya didominasi oleh peserta didik yang pandai saja.
4. Guru hanya menampung pendapat tidak merumuskan kesimpulan.
5. Tidak menjamin pemecahan masalah.
6. Masalah dapat berkembang kearah yang tidak diarahkan.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah pengertian media pembelajaran adalah “*medius*” yang berasal dari bahasa latin dan berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Pengertian media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan/informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik, hal inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk membantu mereka agar lebih mudah dalam memahami materi yang akan mereka pelajari. Kata pembelajaran berasal dari kata “*instruction*” yang dimana kata ini dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang memiliki arti menyampaikan pikiran, jadi dapat dijabarkan pengertian dari instruksional adalah menyampaikan pikiran ataupun suatu ide yang telah diolah secara sedemikian rupa melalui pembelajaran. Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih kearah pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, karena di dalamnya bukan hanya tenaga pendidik yang aktif, tetapi

peserta didik juga merupakan subjek yang aktif dalam belajar. Pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, akan tetapi juga mengkondisikan pembelajar untuk belajar. Karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.

Mengutip dari pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) mengemukakan bahwa media, bentuk jamak dari *medium* adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin *medium* (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber (komunikator) dan penerima (komunikan). Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek), dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Media adalah sebuah perantara atau pengantar suatu informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima informasi atau pesan tersebut. Media dengan demikian adalah suatu wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media dapat diartikan juga sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik dari tercetak ataupun dari yang bersifat audiovisual.

Menurut Winkel (2009:318) media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional

Sedangkan menurut Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel (2000:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk

pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan baik. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga bisa tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan dari ketiga teori diatas, dalam penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Newby, Stepich, Lehman & Russel, bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk membantu tenaga pendidik/guru dalam mempermudah menyampaikan pesan kepada peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua unsur ini berkaitan antara satu sama lainnya. Dalam suatu proses pembelajaran pemilihan suatu metode oleh tenaga pendidik akan sangat menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan mutu dan kualitas suatu pembelajaran maka dibutuhkanlah peran dari media pembelajaran. Dengan adanya media maka, tidak saja membantu tenaga pendidik untuk menyampaikan materi ajarnya dengan lebih mudah, tetapi juga

memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi dari media visual adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik dalam berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan nilai yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif dari media visual adalah adanya kenikmatan dari peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar dalam proses pembelajaran.
3. Fungsi kognitif dari media visual adalah terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu memudahkan peserta didik dan tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar, membantu memberikan pengalaman lebih nyata (yang tadinya bersifat abstrak menjadi lebih konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat memberikan gambaran nyata agar teori sejalan dengan realitanya.

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (1992:2) mengemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian bagi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya jika menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran maka metode mengajar akan lebih bervariasi, dimana proses pembelajaran tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh tenaga pendidik. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik tidak bosan dan tenaga pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Peserta didik bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga mengikuti aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Secara umum media pembelajaran diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan/informasi yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dengan adanya media belajar maka dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media sangat bermanfaat dan dibutuhkan peserta didik ketika peserta didik tersebut mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, karena media dapat digunakan untuk menyampaikan suatu materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jika seorang pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan maka tenaga pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi tersebut.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1989:15) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu media pembelajaran dapat mengurangi verbalisme di suatu proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran juga dapat bermanfaat untuk memperbesar perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan pendidik didepan kelas.

- c. Dengan menggunakan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mudah dipahami dan efektif.
- d. Media pembelajaran memiliki manfaat untuk memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- e. Dengan menggunakan media pembelajaran maka dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dari peserta didik terutama melalui gambar hidup.
- f. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan pengertian pada peserta didik yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, mempermudah dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik ke materi yang disajikan oleh pendidik di depan kelas

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan ada kemungkinan peserta didik dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya dengan memanfaatkan media pembelajaran dan tidak hanya berfokus pada tenaga pendidik/guru sebagai sumber belajar.

c. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:

1. Jika objek atau benda yang ditampilkan secara langsung di ruangan kelas terlalu besar maka dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video, radio, atau model.
2. Jika objek atau benda yang ditampilkan secara langsung di ruangan kelas terlalu kecil dan jadi tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

2.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis dan macam media pembelajaran banyak sekali. Mulai dari yang paling kecil, sederhana, dan murah hingga media yang besar, canggih, dan mahal harganya. Ada beberapa media yang dapat dibuat oleh tenaga pendidik/guru sendiri, ada juga media yang tidak bisa dibuat oleh tenaga pendidik/guru sendiri dan hanya diproduksi oleh pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan secara langsung, ada pula media yang sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran secara khusus.

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

A. Media Non Elektronik

1. Media Cetak

Media cetak adalah media non elektronik yang dapat digunakan sebagai cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis yang terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Contoh media cetak adalah buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak dapat dihasilkan oleh media ini. Materi teks verbal dan materi visual adalah dua komponen pokok media ini yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2. Media Pajang

Media pajang pada umumnya hanya digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan didepan kelompok kecil. Contoh media ini adalah papan tulis, *white board*, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media pajang merupakan media yang paling sederhana dan hampir selalu tersedia disetiap kelas seperti papan tulis.

3. Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga ini dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk suatu model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip

kerja dari alat asli tersebut. Selain itu media peraga terdapat pula media eksperimen yang hanya berupa alat-alat asli dimana biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

- (a) Media eksperimen alat-alatnya berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat palsu/tiruan.
- (b) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media
- (c) peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.

B. Media Elektronik

1. *Overhead Projector* (OHP)

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) atau sering disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi merupakan media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya terbuat dari *film acetate* atau plastik berukuran 8 1/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.

2. Program Slide Instruksional

Slide merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide merupakan sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.

3. Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan sangat cepat sehingga tampilannya menjadi seolah-olah lebih hidup. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Terlebih lagi film yang digunakan adalah film berwarna. Secara umum film digunakan untuk menampilkan hiburan. Tetapi dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.

4. Video Compact Disk

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan *audio, remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV

5. Televisi

Televisi adalah system elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang yang berbentuk tabung dengan berbagai ukuran dan dengan layer cembung atau pada jaman sekarang televisi kini hadir dengan desain yang lebih ramping dan dengan layar datar. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

6. Internet

Media internet di jaman sakarang sangat penting bagi kehidupan manusia, semua orang memerlukan internet untuk mengakses berbagai media sosial yang tersedia saat ini. Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan tenaga pendidik/guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas. Penggunaan internet sangat bermanfaat ketika pada masa pandemic 2019 yang melanda di seluruh dunia, dimana ketika itu segala kegiatan atau aktifitas manusia dibatasi dan dilaksanakan melalui rumah. Dan internetlah yang berperan penting dalam masa itu, dimana segala kegiatan seperti pekerjaan dan proses pembelajaran dilakukan di rumah saja.

Sedangkan media pembelajaran menurut Taksonomi Lshin, dkk (dalam Arsyad, 2002:79-101)menyebutkan sebagai berikut:

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.

b. Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, dan malajah.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.

d. Media Berbasis Audiovisual

Media ini merupakan media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

2.4 Media Gambar

2.4.1 Pengertian Media Gambar

Menurut Gagne (dalam Arief S. Sadiman, 2007:6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling mudah dan sering dipakai didunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatahakan bahwa “sebuah gambar dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata”.

Angkowo (dalam Poerwanti, 2015:390), berpendapat bahwa media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan

menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Menurut Waskito (2007:13), media gambar merupakan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk 2 dimensi (Fadillah dkk, 2012:3).

Hambalik (dalam Marlen, dkk, 2014:5) menjelaskan bahwa:

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, *potret, slide, film, strip, proyektor*. Sedangkan menurut Sadiman (1996:29) media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja. Berbeda dengan yang diungkapkan Soelarko bahwa media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya terhadap lingkungan.

Media gambar atau sering juga disebut dengan media visual. Menurut Amir Hamzah (1985:11) alat-alat visual adalah alat-alat yang “*visible*” artinya dapat dilihat. Diantara alat-alat visual antara lain gambar, foto, slide, dan model. Karena itu Pendidikan visual artinya adalah penyajian pengetahuan melalui “pengalaman melihat”. Dengan kata lain, pendidikan visual adalah suatu metode untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip psikologis yang menyatakan bahwa seseorang memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat oleh indra penglihatan daripada sesuatu yang didengar atau dibacanya. Media berbasis visual seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang

rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya.

Asyhar (2011: 25) Media pembelajaran merupakan “segala sesuatu yang dapat membawa informasi atau pean interaksi dalam proses pembelajaran”. Penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Media gambar dapat disajikan dalam bentuk jenis-jenis media gambar yaitu sebagai berikut yang terdapat dalam jenis-jenis media gambar:

1. Poster

Poster adalah media pembelajaran yang berbentuk ilustrasi gambar yang sederhana, dibuat dengan ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, dan kadungan dalam isi poster biasanya mengandung berupa bujukan, memotivasi atau mengingatkan pada suatu gagasan pokok, fakta atau garis suatu peristiwa tertentu yang disampaikan dengan kata-kata yang singkat namun padat dan jelas.

2. Kartun

Kartun merupakan sebuah media yang digunakan untuk mengemukakan gagasan, kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat

untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif, kartun biasanya terdapat dalam bentuk lukisan atau karikatur.

3. Komik

Komik merupakan media gambar yang terdapat karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan (rangkaiian seri).

4. Gambar Fotografi

Gambar fotografi merupakan media pembelajaran yang berisi foto nyata dalam suatu objek atau situasi atau peristiwa, maka dalam proses pembelajaran media gambar merupakan media gambar yang sangat reliistik (konkret).

5. Bagan

Bagan merupakan merupakan media garafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok atau gagasan dengan cara yang logis atau teratur. Fungsi utama bagan sebagai gambar adalah untuk memperlihatkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi, dan organisasi.

6. Diagram

Diagram gambar yang digunakan untuk media gambar dalam bentuk gambaran sederhana yang dibuat dengan tujuan memperlihatkan bagian-bagian, atau hubungan timbal balik, biasanya dengan menggunakan garis-garis dan keterangan bagian atau hubungan yang ingin ditunjukkan.

7. Grafik

Grafik yaitu medi gambar tujuan penyajian dan berupa angka-angka. Grafik memberikan informasi inti suatu data, berupa hubungan antar bagian-bagian

data. Ada bermacam-macam bentuk media gambar grafik yang dapat disajikan sebagai media gambar kepada siswa, misalnya grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik bergambar. Setiap jenis grafik mempunyai kekhususan dalam hal jenis data yang ditampilkan.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas media adalah gambar adalah suatu alat perantara atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan wujud secara visual dalam bentuk 2 dimensi. Gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan melalui kombinasi pengungkapan kata dan gagasan yang jelas dan kuat.

2.4.2 Tujuan Dan Manfaat Media Gambar

Media memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media mampu membantu guru dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Guru dalam hal ini menyadari bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sulit untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Nana Sudjana (2002:511) menyimpulkan bahwa media gambar digunakan dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran, dimana guru lebih mudah untuk menerangkan materi di kelas dan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat lebih mudah memahami pelajaran dengan baik. Selaras dengan pernyataan di atas, Arsyad (2013:113) menyatakan bahwa tujuan media gambar adalah untuk menggambarkan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Media dapat membantu guru ketika

menemukan kesulitan dalam menjelaskan sesuatu dengan kata-kata atau kalimat tertentu. Penggunaan media gambar dapat membantu siswa untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan. media gambar adalah media yang paling mudah untuk membantu guru dalam merapkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pengajaran yang bersifat realitas membantu peserta didik untuk lebih memahami pembelajaran yang diajarkan di kelas.

Menurut (Ardiani, 2008) Secara umum manfaat media gambar adalah “memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien”. Melalui pemanfaatan media gambar diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi didalam kelas. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Hal ini karena ilustrasi gambar dapat membantu siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya.

Menurut Sadiman (2010: 29-31) beberapa kelebihan dari media gambar adalah sebagai berikut:

1. Sifatnya konkret: gambar lebih realistis untuk menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tdak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu peserta didik bisa ke objek atau peristiwa tersebut, dengan penggunaan media gambar tentu dapat mengatasi permasalahan tersebut.

3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
4. Gambar/Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja. Sehingga dapat mencegah atau menghindari kesalahpahaman.
5. Gambar harganya murah dan gampang didapat serta sangat praktis karena menggunakan media gambar tidak memerlukan peralatan khusus.

Adapun kelemahan dari media gambar menurut Sadiman, (2010: 29-31) adalah sebagai berikut:

1. Gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Selain pemilihan dalam metode yang tepat yang akan digunakan dalam pembelajaran, peran media pembelajaran juga sangat mendukung suatu proses pembelajaran. Sebelum menggunakan suatu media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti salah satunya adalah langkah-langkah dalam penggunaan media. Adapun langkah-langkah penggunaan media menurut Sadiman (2010: 198-199) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Guru menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media gambar. Apabila menggunakan media gambar tersebut semua siswa sudah mengerti tujuan yang hendak dicapai.

2. Pelaksanaan

Guru harus memperhatikan selama penggunaan media gambar yaitu menghindari masalah ataupun kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan dan konsentrasi siswa.

3. Tindak Lanjut

Kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pembelajaran yang hendak disampaikan melalui media gambar.

2.4.3 Penggunaan Model Pembelajaran *Brainstorming* Berbasis Media Gambar Pada Mata Pelajaran Sejarah

Guna menciptakan proses pembelajaran yang komunikatif antara guru dan siswa, maka diperlukan strategi yang tepat dalam pemilihan teknik, metode, dan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *brainstorming* merupakan suatu upaya yang baik untuk menuangkan ide, gagasan, serta pengetahuan siswa. Sejalan dengan penggunaan media gambar yang maksimal akan

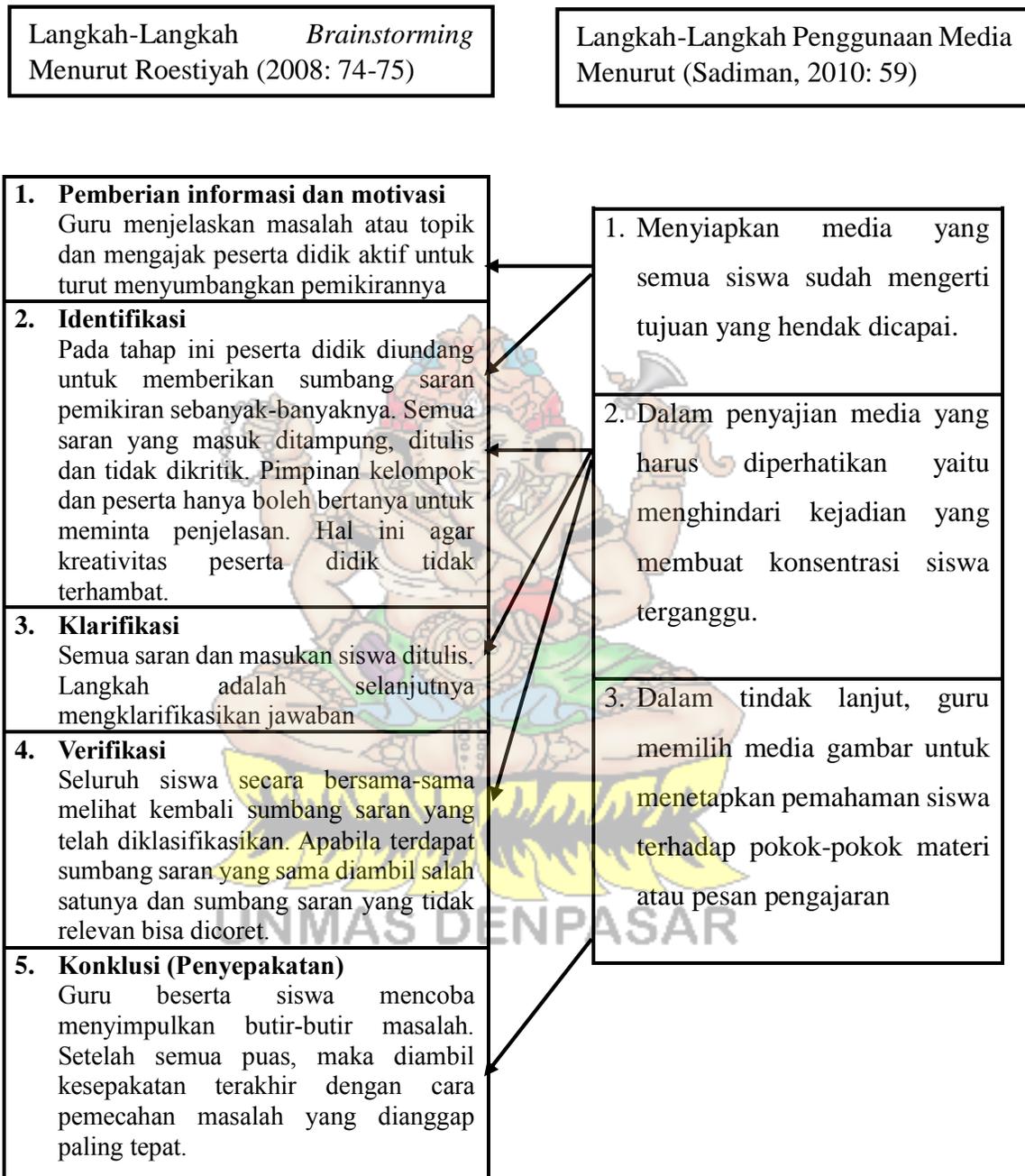
dapat meningkatkan minat serta membantu siswa lebih mudah memahami peristiwa atau kejadian pada pembelajaran sejarah.

Dalam pembelajaran sejarah peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Brainstorming* dengan menggunakan media gambar. Adapun pelaksanaan dalam langkah-langkah pembelajarannya yaitu: (1) Pada kegiatan awal pemberian informasi dan motivasi kepada siswa, guru memberikan contoh gambar mengenai topik yang akan dibahas. (2) Selanjutnya adalah kegiatan inti yaitu tahap identifikasi, guru mengajak siswa untuk menyumbangkan ide, gagasan, atau pendapat melalui gambar. (3) Tahap klarifikasi, semua ide, gagasan dan pendapat dari siswa akan ditulis di papan tulis. Guru dan siswa akan bersama-sama melakukan klarifikasi atas semua pendapat yang ditulis siswa di papan tulis. (4) Tahap verifikasi, guru dan siswa bersama-sama melihat kembali gagasan atau pendapat yang telah di klarifikasi. (5) Tahap konklusi, Guru dan siswa akan bersama-sama mencoba untuk menyimpulkan butir pokok untuk menentukan tema/topik. Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk membuat narasi dan kesimpulan tentang suatu peristiwa sejarah yang sesuai dengan gambar.

UNMAS DENPASAR

Berdasarkan uraian tersebut, adapun penggabungan metode *brainstorming* melalui media gambar dituangkan pada bagan berikut:

Bagan 2.1 Model Pembelajaran *Brainstorming* Melalui Media Gambar



2.5 Minat Belajar

2.5.1 Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada keinginan (akan) (Depdiknas, 2013: 1152). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan (Depdiknas, 2013:656). Sedangkan minat menurut Mahfudz Shalahuddin adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap (2012:214), minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar.

Menurut Santrock (2012:135) minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Beberapa pengertian minat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat diasumsikan bahwa minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan). Minat adalah

sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012:181). Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2014: 42).

Berdasarkan deflnisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain.

2.5.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dalam belajar secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa, meliputi kondisi fisik dan psikisnya, kondisi fisik yang dimaksud adalah kondisi yang berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari berbagai penyakit. Faktor psikis yaitu kondisi kejiwaan yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, inteligensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya minat belajar siswa yang berada di luar diri siswa. Faktor eksternal terbagi atas lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa.

Faktor internal dan faktor eksternal keduanya sama-sama mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai minat belajar yang optimal maka diperlukan peran serta keduanya.

2.5.3 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2015:57) siswa yang berminat belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu yang diminati.
4. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati. Ketertarikan pada suatu objek untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek.
5. Partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

2.6 Berpikir Kritis

2.6.1 Pengertian Berpikir Kritis

Menurut Plato (dalam Melling David 2002) “berpikir” adalah berbicara dalam hati. “Berpikir adalah meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan kita”. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berpikir artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Proses berpikir itu pada pokoknya ada tiga langkah, yaitu: pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan. Berpikir kritis tidak sama dengan berpikir biasa atau berpikir rutin. Berpikir kritis adalah proses berpikir intelektual di mana pemikir dengan sengaja

menilai kualitas pemikirannya, pemikir menggunakan pemikiran yang reflektif, independen, jernih dan rasional. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat penting untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya.

Schafersman (1991: 3) mendefinisikan bahwa berpikir kritis sebagai kegiatan berpikir dengan benar dalam memperoleh pengetahuan yang relevan. Berpikir kritis diartikan sebagai berpikir nalar, reflektif, bertanggungjawab, dan mahir berpikir. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Ennis (1993:180) yang mengatakan bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk menentukan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.

Inch (dalam Irdyanti 2015) menyebutkan bahwa berpikir kritis mempunyai delapan komponen yang saling terkait, yaitu: (1) adanya masalah, (2) mempunyai tujuan, (3) adanya data dan fakta, (4) teori, definisi, aksioma, dalil, (5) awal penyelesaian, (6) kerangka penyelesaian, (7) penyelesaian dan kesimpulan, dan (8) implikasi (Irdyanti: 2015). Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu modal sangat dasar atau modal intelektual yang sangat penting bagi setiap orang dan merupakan bagian yang fundamental dari kematangan manusia. Menurut Najla (2016:20) salah satu tujuan berpikir kritis adalah dapat membantu siswa membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah menyimpulkan apa yang diketahui, mengetahui cara menggunakan informasi

untuk memecahkan suatu permasalahan dan mampu mencari sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah. Berpikir kritis juga dianggap sebagai kemampuan yang perlu untuk dikembangkan agar meningkatnya kualitas apa yang ada pada diri seseorang.

2.6.2 Indikator Berpikir Kritis

Indikator berpikir kritis menurut Facione (2013:5) yaitu:

1. *Interpretation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mengekspresikan maksud dari suatu situasi, data, penilaian, aturan, prosedur, atau kriteria yang bervariasi.
2. *Analysis*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengklarifikasi kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam masalah.
3. *Evaluation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menilai kredibilitas dari suatu pernyataan atau representasi lain dari pendapat seseorang atau menilai suatu kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam suatu masalah.
4. *Inference*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat kesimpulan yang rasional, dengan mempertimbangkan informasi-informasi yang relevan dengan suatu masalah dan konsekuensinya berdasarkan data yang ada.

5. *Explanation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menyatakan penalaran seseorang ketika memeberikan alasan atas pembenaran dari suatu bukti, konsep, metedologi, dan kriteria logis berdasarkan informasi atau data yang ada, dimana penalaran ini disajikan dalam bentuk argumen.
6. *Self-regulation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memiliki kesadaran untuk memeriksa kegiatan kognitif diri, unsur-unsur yang digunakan dalam kegiatan tersebut, serta hasilnya, dengan menggunakan kemampuan analisis dan evaluasi, dalam rangka mengkonfirmasi, memvalidasi, dan mengoreksi kembali hasil penalaran yang telah dilakukan sebelumnya.

2.6.3 Karakteristik Berpikir Kritis

Berpikir kritis memerlukan upaya terus-menerus untuk menganalisis dan mengkaji keyakinan, pengetahuan yang dimiliki, dan kesimpulan yang dibuat, dengan menggunakan bukti-bukti yang mendukung. Berpikir kritis membutuhkan kemampuan untuk mengidentifikasi prasangka, bias (keberpihakan), propaganda (misalnya, propaganda perusahaan obat), kebohongan, distorsi (penyesatan), missinformasi (informasi yang salah), egosentrisme, dan sebagainya. Berpikir kritis mencakup kemampuan untuk mengenali masalah dengan lebih tajam, menemukan cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, mengumpulkan informasi yang relevan, mengenali asumsi dan nilai-nilai yang ada di balik keyakinan, pengetahuan, maupun kesimpulan.

Berpikir kritis mencakup kemampuan untuk memahami dan menggunakan Bahasa dengan akurat, jelas, dan diskriminatif (yakni, melihat dan membuat perbedaan yang jelas tentang setiap makna), kemampuan untuk menafsirkan data, menilai bukti-bukti dan argumentasi, mengenali ada-tidaknya hubungan yang logis antara dugaan satu dengan dugaan lainnya. Demikian juga berpikir kritis meliputi kemampuan untuk menarik kesimpulan dan generalisasi yang bisa dipertanggungjawabkan, menguji kesimpulan dan generalisasi yang dibuat, merekonstruksi pola keyakinan yang dimiliki berdasarkan pengalaman yang lebih luas, dan melakukan pertimbangan yang akurat tentang hal-hal spesifik dalam kehidupan sehari-hari.

2.6.4 Tujuan dan Manfaat Berpikir Kritis

Keynes (2008) menyebutkan bahwa, tujuan dari berpikir kritis adalah mencoba mempertahankan posisi objektif. Ketika berpikir kritis, maka akan menimbang semua sisi dari sebuah argumen dan mengevaluasi kekuatan dan kelemahan. Jadi, keterampilan berpikir kritis memerlukan: keaktifan mencari semua sisi dari sebuah argumen, pengujian pernyataan dari klaim yang dibuat dari bukti yang digunakan untuk mendukung klaim. Yang paling utama dari berpikir kritis ini adalah bagaimana argument yang kita kemukakan benar-benar objektif. Berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat diperlukan pada zaman sekarang. Selain itu, berpikir kritis juga memiliki manfaat dalam jangka panjang seperti mampu mendukung siswa dalam mengatur keterampilan belajar mereka, dan memberdayakan individu untuk berkontribusi secara kreatif pada profesi yang mereka pilih. Menurut Udi & Cheng (2015: 456) menegaskan bahwa berpikir kritis harus menjadi dasar yang dikembangkan

dari sejak pra-sekolah hingga jenjang Universitas. meresap dari pengalaman pendidikan serta pengembangan program terstruktur dalam berpikir kritis harus dimulai dengan mengenalkan karakter (disposisi) yang tepat dan beralih menuju ke pengembangan kemampuan berpikir kritis. Artinya, berbekal dengan kemampuan berpikir kritis, guru telah membantu mempersiapkan peserta didik untuk masa depannya.

Berpikir kritis sering dikaitkan dengan kesuksesan. Keterampilan berpikir kritis bukan hanya diperlukan oleh orang-orang yang bekerja di bidang tertentu. Berpikir kritis bermanfaat bagi siapa saja. Ada beberapa manfaat berpikir kritis bagi kita, adalah sebagai:

1. Melihat Masalah dari Berbagai Perspektif

Dalam kehidupan sehari-hari, pentingnya kita untuk memahami perbedaan, permasalahan, dan persoalan yang terjadi. Jika kita berpikir kritis, kita akan mudah mengharagai sudut pandang orang lain dalam menanggapi semua isu.

2. Mandiri dalam Menghadapi Persoalan

Berpikir kritis adalah berpikir yang mandiri. Dengan pemikiran yang mandiri ini, kita mampu mengatasi persoalan dengan cepat.

3. Menemukan Ide dan Peluang Baru

Ketika kita berpikir kritis, kita bisa mendapatkan manfaat yaitu mudah dalam menghasilkan ide brilian yang inovatif dan mampu mencari peluang untuk mewujudkannya.

4. Berpikir Jernih dan Rasional

Jika kita mampu berpikir dengan jernih dan rasional ini menandakan seseorang mampu berpikir dengan baik dan dapat menyelesaikan masalah dengan sistematis. Kemampuan ini dibutuhkan dan sebagai aset untuk menjalankan karier di bidang apa pun.

5. Kemampuan Adaptasi Meningkatkan

Jaman berkembang begitu pesat dan perubahan demi perubahan terjadi. Adanya pengetahuan dan teknologi baru membuat manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis beradaptasi dengan cepat. Ini disebabkan karena orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis bisa meningkatkan keterampilan intelektual yang fleksibel, mempunyai kemampuan menganalisis kemampuan informasi, dan mengintegrasikan berbagai sumber pengetahuan untuk memecahkan masalah yang ada.

6. Keterampilan Bahasa dan Presentasi Meningkatkan

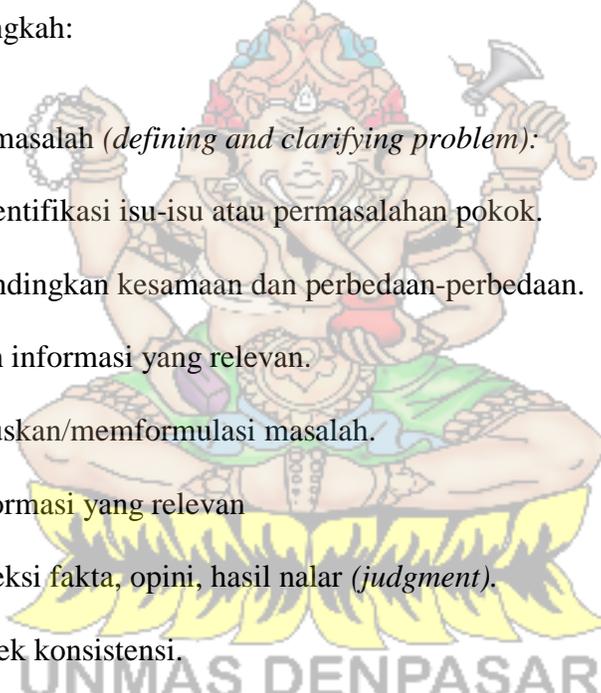
Pola berpikir kritis bisa meningkatkan kemampuan untuk memahami struktur logika teks saat mempelajari dan menganalisisnya. Hal ini tentunya bisa meningkatkan kemampuan untuk mengekspresikan ide dan gagasan.

7. Kreativitas Meningkatkan

Berpikir kritis memungkinkan kita untuk mengevaluasi kedaras masalah dan menghasilkan solusi kreatif yang relevan. Dengan demikian, bukan hanya menghasilkan ide, berpikir kritis juga memungkinkan kita untuk mengevaluasi ide baru yang didapat, menyeleksi, dan memodifikasinya jika dirasakan perlu.

2.6.5 Langkah-Langkah Berpikir Kritis

Untuk menjadi pemikir kritis yang baik dibutuhkan kesadaran dan keterampilan memaksimalkan kerja otak melalui langkah-langkah berpikir kritis yang baik, sehingga kerangka berpikir dan cara berpikir tersusun dengan pola yang baik. Menurut Kneeder dari *The Statewide History-social science Assesment Advisory committee*, mengemukakan bahwa Langkah-langkah berpikir kritis itu dapat dikelompokkan menjadi tiga langkah:

- 
- a. Mengenali masalah (*defining and clarifying problem*):
 1. Mengidentifikasi isu-isu atau permasalahan pokok.
 2. Membandingkan kesamaan dan perbedaan-perbedaan.
 3. Memilih informasi yang relevan.
 4. Merumuskan/memformulasi masalah.
 - b. Menilai informasi yang relevan
 1. Menyeleksi fakta, opini, hasil nalar (*judgment*).
 2. Mengecek konsistensi.
 3. Mengidentifikasi asumsi.
 4. Mengenali kemungkinan faktor stereotip.
 5. Mengenali kemungkinan bias, emosi, propaganda, salah penafsiran kalimat (*semantic slanting*).
 6. Mengenali kemungkinan perbedaan orientasi nilai dan ideologi.
 - c. Pemecahan Masalah/ Penarikan kesimpulan
 1. Mengenali data yang diperlukan dan cukup tidaknya data.

2. Meramalkan konsekuensi yang mungkin terjadi dari keputusan atau pemecahan masalah atau kesimpulan yang diambil.

Berpikir kritis adalah cara pengambilan keputusan tingkat tinggi, selain itu, berpikir kritis merupakan hal logis dan reflektif yang difokuskan pada pengambilan keputusan mengenai hal yang akan dipercaya atau dilakukan. Definisi tersebut mengaitkan dengan 5 hal berikut: (1) berpikir logis; (2) berpikir reflektif; (3) berpikir terfokus (berpikir dengan tujuan tertentu); (4) mengevaluasi pernyataan atau perbuatan; (5) kemampuan dan kecendruangan (kemampuan kognitif dan kecendrungan menggunakan kemampuan tersebut).

2.6.6 Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah

Mengutip dari Harris (2001) menyebutkan bahwa kemampuan berfikir kritis dalam sejarah adalah kemampuan mencari dan menentukan sumber informasi yang valid, kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sejarah, kemampuan menglompokkan informasi tersebut dalam berbagai klasifikasi, kemampuan menentukan hubungan antar informasi dalam klasifikasi dan antar kelasifikasi, kemampuan memberi makna terhadap hubungan informasi, kemampuan membangun cerita sejarah. Kemampuan dalam membangun keterkaitan antar informasi haruslah berdasarkan kemampuan dalam menerapkan

pemahaman mengenai hubungan sebab-akibat dan kemampuan interpolasi. Kemampuan memberi makna terhadap hubungan tersebut dilandasi oleh pemahaman mengenai berbagai hubungan antara berbagai faktor yang dikembangkan oleh disiplin ilmu lain yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat. Kemampuan-kemampuan ini adalah sesuatu yang dapat membantu seorang peserta didik dalam memahami tulisan sejarah yang ada pada buku-buku sejarah tetapi juga membantu dalam memberikan makna terhadap informasi-informasi lepas yang telah dikumpulkan, dan keterkaitan informasi yang sudah dikembangkan dari klasifikasi-klasifikasi informasi.

Mansilla dan Gardner (2008:19) memberikan empat langkah yang sangat baik untuk digunakan guru ketika akan mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam pendidikan sejarah. Keempat langkah tersebut adalah:

1. *Identify essential topics*: dimana topik atau pokok bahasan sejarah menyangkut berbagai aspek kehidupan manusia dan memiliki keterkaitan yang tinggi dengan kehidupan masa kini.
2. *Spend considerable time on these few topics, studying them deeply*: dimana guru harus memberikan alokasi waktu yang lebih lama dalam membahas setiap topik, karena kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui topik-topik pilihan..
3. *Approach the topics in a number of ways*: adalah cara-cara yang digunakan berkenaan dengan cara peserta didik belajar dan mengembangkan kemampuan untuk setiap atribut kemampuan berfikir kritis, seperti guru menentukan metode mengajar yang digunakan sehingga dapat mengembangkan kompetensi peserta

didik. Metode yang digunakan oleh guru tersebut digunakan untuk membantu cara belajar siswa yang kemudian dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. *Develop performances of understanding*: artinya adalah guru memberikan siswa pemahaman dan mengajak siswa untuk berpikir menggunakan pengetahuan dalam memahami berbagai situasi yang baru, dimana siswa mampu memanfaatkan materi yang diperoleh di kelas untuk diterapkan di kehidupan masyarakat yang sesungguhnya.



2.7 Kerangka Berpikir

Bagan: 2.2 Kerangka Berpikir Model Pembelajaran *Brainstorming* Berbasis Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.



Keterangan Bagan 2.2:

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kondisi awal pelajaran sejarah yang diterapkan guru di kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati belum menggunakan model *Brainstorming* yang mengakibatkan kemampuan minat belajar masih rendah dan kemampuan berpikir kritis siswa masih lemah.

Berdasarkan permasalahan tersebut disepakati bahwa pemecahan masalah akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Brainstorming* berbasis media gambar yang direncanakan dalam dua siklus pembelajaran, tetapi apabila dalam dua siklus hasil yang diinginkan belum tercapai maka akan dilaksanakan siklus berikutnya sampai tujuan penelitian dapat tercapai.

Kondisi akhir yang diharapkan dalam penelitian ini dengan penerapan model pembelajaran *Brainstorming* berbasis Media Gambar adalah dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.

UNMAS DENPASAR

2.8 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, permasalahan, dan kerangka berpikir dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan hipotesis adalah sebagai berikut: “Pembelajaran dengan menggunakan Model *Brainstorming* berbasis Media Gambar dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas X E12 SMA Negeri 1 Sukawati”.